

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LEARNING*
MANAGEMENT SYSTEM (LMS) PADA MATERI EVOLUSI TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Biologi

Oleh:

DINDA ALIFALYA

NPM: 1611060337

Jurusan: Pendidikan Biologi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**

LAMPUNG

1442H/2021

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LEARNING*
MANAGEMENT SYSTEM (LMS) PADA MATERI EVOLUSI TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Biologi

Oleh:

DINDA ALIFALYA

NPM: 1611060337

Jurusan: Pendidikan Biologi

Pembimbing I : Fredi Ganda Putra, M.Pd

Pembimbing II : Akbar Handoko, M.Pd



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**

LAMPUNG

1442/2021

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) PADA MATERI EVOLUSI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA

Oleh

Dinda Alifalya

Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya hasil belajar peserta didik dan terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran dikelas, media pembelajaran yang dibuat pendidik saat ini masih minim sebagian besar peserta didik kesulitan dalam memahami beberapa materi yang dijelaskan oleh guru pada pembelajaran Biologi di SMA Yadika Bandar Lampung. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *learning management system* (LMS) pada materi evolusi terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Yadika Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* dengan *post test only control design*. Penelitian ini merupakan penelitian *kuantitatif*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII SMA Yadika Bandar Lampung. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XII IPA 1 untuk kelas eksperimen dan XII IPA 2 untuk kelas kontrol yang diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa tes, dan dokumentasi. Uji hipotesis yang digunakan yaitu Uji t, Berdasarkan hasil uji analisis dua jalan sel tak sama diperoleh kesimpulan yaitu: terdapat pengaruh media *moodle* terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Learning Management System*, Hasil Belajar, Peserta Didik.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

**Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) PADA
MATERI EVOLUSI TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SMA**

Nama : DINDA ALIFALYA

NPM : 1611060337

Jurusan : Pendidikan Biologi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Fredi Ganda Putra, M.Pd
NIP.1990091520152015031004

Akbar Handoko, M.Pd
NIP.

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Biologi,

Dr. Eko Kuswanto, M.Si
NIP.197505142008011009



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) PADA MATERI EVOLUSI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA”**, disusun oleh: **DINDA ALIFALYA NPM. 1611060337**, Jurusan Pendidikan Biologi telah diujikan pada sidang munaqosyah pada hari/tanggal: Kamis/ 11 Februari 2021 pukul 10.00 s.d 11.30 WIB.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

(.....)

Sekretaris : Nur Hidayah, M.Pd.

(.....)

Penguji Utama : Laila Puspita, M.Pd

(.....)

Penguji Pendamping I : Fredi Ganda Putra, M. Pd.

(.....)

Penguji Pendamping II : Akbar Handoko, M.Pd

(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur’.

(QS An-Nahl : 78)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya. Alhamdulillah, penulis telah menyelesaikan skripsi ini dengan segala rasa syukur dan bangga kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk Papa dan Mama tercinta, terkasih, tersayang, ter-segalanya untuk saya. Terima kasih atas kasih sayang yang berlimpah dari mulai saya lahir, hingga saya sudah sebesar ini. Terimakasih juga atas limpahan doa yang tak berkesudahan. Kalian adalah tempat saya berlari ketika saya merasa tidak ada yang memahami di luar rumah. Serta segala hal yang telah Papa dan Mama lakukan, semua yang terbaik.
2. Terimakasih selanjutnya untuk kakakku Dhea Kanzela dan adikku tersayang Dhiaz Hakim Azharullah yang selalu memberi dukungan, motivasi serta doa yang tidak terhingga demi kerbahasilanku.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang kubanggakan.

Saya menyadari bahwa hasil skarya kripsi ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi saya sangat berharap isinya dapat memberi manfaat sebagai ilmu dan pengetahuan bagi pembacanya.

RIWAYAT HIDUP



Dinda Alifalya dilahirkan pada tanggal 04 Februari 1998 di Kota Bandar Lampung. Anak Pertama dan anak tunggal dari Bapak Budiyanto dan Ibunda Idial Fitri.

Pendidikan dasar penulis dimulai dari TK 02 Yapindo pada tahun 2003-2004 lalu meneruskan pendidikan di SD 02 Yapindo pada tahun 2005-2010, kemudian melanjutkan ke SMP Yapindo pada tahun 2011-2013, selanjutnya meneruskan pendidikan di SMA Yadika Bandar Lampung pada tahun 2014-2016, kemudian pada tahun 2016 penulis meneruskan pendidikan ke Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Biologi.

Penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2019 di Desa Kemuning, Kecamatan Pulau Panggung, Kabupaten Tanggamus dan pada tahun yang sama, penulis menjalankan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MTS Al-Hikmah Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur terucap atas segala nikmat yang diberikan Allah SWT kepada kita, yaitu berupa nikmat iman, islam dan ihsan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik walaupun di dalamnya masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Shalawat beserta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman yang penuh kegelapan menuju zaman terang benderang seperti yang kita rasakan sekarang. Skripsi ini penulis susun sebagai tulisan ilmiah dan diajukan untuk melengkapi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Biologi (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Biologi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal ini disebabkan keterbatasan yang ada pada diri penulis. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menghanturkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Eko Kuswanto, M.Si, selaku ketua Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Bapak Fredi Ganda Putra, M.Pd,

selaku sekretaris jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

3. Bapak Fredi Ganda Putra, M.Pd selaku pembimbing I dan bapak Akbar Handoko, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu serta mencurahkan fikirannya dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendidik dan mengajarkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini.
5. Seluruh staf dan karyawan tata usaha Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah memberikan fasilitas dan bantuannya untuk menyelesaikan karya tulis ini.
6. Bapak Pujiono, S.Si selaku Kepala Sekolah SMA Yadika Bandar Lampung. Ibu Ranap Pasaribu, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Biologi kelas XII, guru-guru dan staf TU SMA Yadika Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan dan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Biologi angkatan 2016, terkhusus pada kelas Biologi F'16 yang telah berjuang bersama-sama, berkah buat kalian semua.
8. Teman-teman KKN kelompok-141 di Desa Kemuning, Kecamatan Pulau Panggung, Kabupaten Tanggamus dan PPL kelompok-69 di MTS Al-

Hikmah Bandar Lampung yang telah memberikan support, sukses buat kalian semua.

9. Sahabat-sahabatku Ella Khoria Azizah, Dea Anisa dan Tya Anggun Sari, terimakasih atas kebersamaan, dukungan dan bantuan yang telah diberikan selama ini.

Penulis berharap semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Semoga usaha dan jasa baik dari Bapak, Ibu, dan Saudara/i sekalian menjadi amal Ibadan dan diridhoi Allah SWT, dan mudah-mudahan Allah SWT akan membalasnya.

Aamin Yaa Robbal 'Alamiin..



2021

DINDA ALIFALYA

NPM. 1611060337

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	14
C. Pembatasan Masalah	15
D. Perumusan Masalah	15
E. Tujuan Penelitian	15
F. Kegunaan Penelitian.....	16
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	17
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	18
a. Pengertian Media	18
b. Pengertian Pembelajaran.....	20
c. Pengertian Media Pembelajaran.....	21
d. Fungsi Media Pembelajaran	22
e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	23
B. Learning Management System (LMS).....	24
a. Definisi E-learning	24
b. Komponen E-learning	28
c. Manfaat E-learning	30

d. Kelebihan dan Kelemahan <i>E-learning</i>	31
C. Moodle	33
a. Pengertian <i>Moodle</i>	33
b. Management <i>Moodle</i>	34
c. User Management.....	34
d. Kelebihan <i>Moodle</i>	35
e. Kekurangan <i>Moodle</i>	36
D. Hasil Belajar.....	36
a. Pengertian Hasil Belajar.....	36
b. Tipe-Tipe Hasil Belajar.....	38
E. Penelitian yang Relevan.....	42
F. Kerangka Berpikir.....	44
G. Hipotesis.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	46
B. Metode Penelitian.....	46
C. Variabel Penelitian.....	47
D. Populasi dan Sampel	47
E. Teknik Pengambilan Sampel.....	48
F. Teknik Pengumpulan Data.....	48
G. Instrumen Penelitian.....	49
H. Analisis Instrumen.....	51
H. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	59
B. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	79

B. Saran.....	79
---------------	----

DAFTAR PUSTAKA



LAMPIRAN

Lampiran 1

1. Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
2. Silabus Pembelajaran Biologi
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
4. Lembar Kerja Peserta Didik

Lampiran 2

1. Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar
2. Soal Tes Hasil Belajar

Lampiran 3

1. Perhitungan Analisis Validitas Tes
2. Perhitungan Analisis Reabilitas Tes
3. Perhitungan Analisis Tingkat Kesukaran Soal
4. Perhitungan Uji Daya Beda



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Akibat dampak globalisasi di bidang pendidikan, pertumbuhan inovasi data yang semakin dekat di era globalisasi saat ini tidak dapat lagi menjaga jarak yang strategis. Tuntutan global menuntut adanya perubahan yang terus menerus di bidang mesin pelatihan untuk mengupayakan perbaikan sifat sekolah, terutama perubahan di bidang pengajaran oleh pelanggannya, terutama dalam siklus pembelajaran.

Inovasi data adalah kemajuan kerangka data dengan menggabungkan inovasi PC dengan komunikasi media. Lembaga pengajaran di Indonesia mulai bersaing untuk menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk pelatihan dengan membangun fondasi peralatan, organisasi web, memperoleh pemrograman, dll, pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Aplikasi komputer biasanya dipakai dalam pelatihan, seperti: *Intelligent Tutoring System* (ITS), *Computer Basic Training* (CBT) dan sistem e-learning.¹

Globalisasi telah membentuk pola menuju suatu pergerakan dalam ranah pengajaran dari pertemuan secara konvensional menuju sekolah yang lebih terbuka. Sekolah di masa depan akan (dapat beradaptasi), terbuka dan tersedia untuk setiap individu yang membutuhkannya tanpa faktor usia atau pengalaman

¹ Haris Budiman, 'Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan', *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8.1 (2017), 31.

pendidikan sebelumnya. Jaringan informasi, interaksi dan juga kerjasama saat ini akan menjadi penentu dari masa depannya pendidikan.

Jika teknologi digunakan dalam pendidikan dan pelatihan secara wajar dan sangat penting untuk kesejahteraan, maka teknologi akan mampu meningkatkan kualitas dan mempopulerkan. Pendidikan untuk setiap orang adalah kondisi yang diperlukan untuk kehidupan dunia. Meskipun demikian, pendidikan tidak terbatas pada sekolah umum, karena faktanya banyak diantara kita yang tidak bersekolah. Pendidikan juga merupakan pendidikan agama di luar sekolah umum.

Sekolah dapat dicirikan sebagai siklus yang terjadi pada orang-orang yang kejadiannya secara terus-menerus untuk mendapat penyesuaian dalam perilaku karena pertemuan individu dalam kerjasama dengan lingkungan. Inti dari pendidikan yakni mewujudkan seorang individu yang bernilai dan berkepribadian baik yang mana akan berwawasan luas tentang masa depan dan dapat menyesuaikan diri dengan cepat dan mutlak dalam kondisi yang berbeda..²

Pelatihan melibatkan kehidupan dan kehidupan daerah setempat. Siklus persekolahan ada dan berkembang seiring dengan peningkatan eksistensi dan gerakan manusia, bahkan dua-duanya menjadi satu siklus.³ Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, secara metodis mempunyai tujuan dan pembelajaran. Tujuan mempunyai dorongan penting dalam mengajar. Bahkan bisa dikatakan bahwasannya tujuan yakni suatu faktor penting dalam pembelajaran.

² Rosalina Indah Pramesty, Prabowo, 'Pengembangan Alat Peraga Kit Fluida Statis Sebagai Media Pembelajaran Pada Sub Materi Fluida Statis Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Mojosari, *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 02.03 (2013), h.71.

³ Ricardo F Nanuru, 'Progresivisme Pendidikan Dan Relevansinya Di Indonesia', *Jurnal UNIERA*, 2 (2013), 132–43.

Allah SWT berfirman dalam Al-Quran pada surat Al-Mujadalah ayat ke 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ١١

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Ayat tersebut memberikan keterangan bahwasannya Allah SWT akan mengangkat setinggi mungkin derajat bagi orang yang beriman juga memiliki ilmu pengetahuan. Oleh karenanya janganlah ada keraguan dalam menganggap ilmu pengetahuan yang begitu penting.

Pendidikan yaitu suatu usaha manusia yang dapat meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat dari lembaga formal ataupun informal dalam membantu proses transformasi sehingga dapat mencapai kualitas yang diharapkan. Agar tercapainya kualitas yang diharapkan, penentuan tujuan pendidikan sangat diperlukan. Tujuan pendidikan inilah yang akan menentukan keberhasilan dalam proses pembentukan pribadi manusia yang berkualitas, dengan tanpa mengesampingkan peranan unsur-unsur lain dalam pendidikan. Dalam proses penentuan tujuan pendidikan dibutuhkan suatu perhitungan yang matang, cermat, dan teliti agar tidak menimbulkan masalah dikemudian hari. Oleh

sebab itu perumusan tujuan pendidikan penting di setiap peradaban sebuah bangsa.⁴

Salah satu isu pembelajaran yang sering terjadi adalah pemanfaatan media monoton dan mengakibatkan kelelahan pada siswa. Seharusnya suasana dalam pembelajaran harus menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Banyak siswa yang mengeluh dan merasa lelah sehingga membuat siswa lesu untuk belajar dan tidak terdorong dalam belajar. Selain itu, saat ini kami masih sering mengalami pendidik yang menunjukkan pemanfaatan buku kursus sebagai media pembelajarannya sehingga tidak memacu siswa dalam belajar.

Dalam jangka panjang dan peningkatan inovasi dalam periode globalisasi ini. Salah satu cara yang bisa mendorong lingkungan persekolahan adalah dengan meningkatkan media dalam pembelajaran. Hal ini harus dilakukan dengan alasan bahwa dalam pembelajaran ini terjadi perbedaan keterampilan. Sesuai dengan kondisi saat ini di mana peningkatan inovatif sangat cepat, terutama di bidang teknologi informasi.

Pemanfaatan web yang meluas dapat mempengaruhi hampir semua pergerakan operasional di kantor dan asosiasi. Sejalan dengan itu, di bidang pengajaran, banyak yang mulai memanfaatkan banyak teknologi guna menyampaikan realisasi yang sering disebut sebagai e-learning. Kemajuan ini didukung oleh aksesibilitas peralatan dan pemrograman yang secara bertahap

⁴ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Suku Pres, 2014). h.73

meningkatkan kapasitas mereka untuk mencapai hasil pembelajaran yang luar biasa.⁵

Program pendidikan memiliki kapasitas dan pekerjaan yang penting dan vital. Walaupun dengan pertimbangan semua bukan satu-satunya pertimbangan pokok dalam pencapaian siklus pembelajaran, rencana pendidikan merupakan pedoman untuk jalannya pencapaian pembelajaran. Rencana pendidikan adalah pedoman bagi pelaksana sekolah, staf pengajar untuk membuat dan menggambarkan materi dan perangkat pembelajaran yang berbeda. Dengan cara ini, guru dan tenaga pengajar yang hebat dapat memahami rencana pendidikan dan mewujudkannya dalam siklus pembelajaran.⁶

Dalam penyempurnaan kurikulum 2013 meliputi perbaikan sikap, penguatan administrasi perencanaan pendidikan, penyuluhan dan pengembangan materi, penguatan siklus pembelajaran, dan perubahan beban pembelajaran untuk menjamin kesesuaian antara yang diinginkan dengan yang disampaikan. Dengan demikian, pelaksanaan Kurikulum 2013 dianggap sebagai kemajuan penting dalam merencanakan dan menghadapi kesulitan globalisasi dan tuntutan masyarakat Indonesia di kemudian hari.

Penjelasan UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 di bagian pendahuluan menjelaskan bahwa pembinaan kembali pendidikan harus diselesaikan secara tersusun, terkoordinasi, dan terkelola, dan salah satu teknik peningkatan

⁵ Indra Wijaya, Rahmatul Husna Arsyah, 'Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 9 Padang', *Jurnal Majalah Ilmiah UPIYPTK*, 22. 1, (2015), h.21-22.

⁶ Imam Machali, 'Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 Dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045', *Jurnal Pendidikan Islam*, 3.1 (2014), h.81-83.

persekolahan negeri adalah pergantian peristiwa dan pemanfaatan. dari program pendidikan berbasis kompetensi. Pada pasal 35 undang-undang Nomor 20 tahun 2003 mengatur bahwa “Standar nasional pendidikan digunakan sebagai acuan pengembangan kurikulum, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, dan pembiayaan.” Selain itu, hal tersebut ditegaskan dalam tafsir Pasal 35: “Kompetensi lulusan merupakan batasan kompetensi lulusan, termasuk sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki sesuai dengan standar nasional yang disepakati”.⁷

Indonesia telah menjadi anggota PISA dari tahun 2000. Sejak waktu itu, Indonesia memilih untuk memberi ruang kepada PISA supaya terus menilai hasil belajar siswa supaya bisa dijadikan sebuah kesan pendekatan yang instruktif di era globalisasi. Efek samping dari penilaian PISA di Indonesia dan negara lain tidak dapat dipisahkan dari inklusi media. Pemerintah Indonesia secara konsisten berada di bawah faktor penekan terbuka karena dinilai tidak efektif dalam melaksanakan kerangka instruksi publik.⁸

Kelas kerangka pendidikan di seluruh dunia adalah pencapaian siswa itu sendiri. Hal ini terjadi dengan alasan bahwa tujuan prinsip pendidikan yakni guna meningkatkan sifat dasar sumber daya manusia (SDM), baik secara aktual maupun secara umum. Salah satu kesan dari sifat SDM yang tak tertandingi ditunjukkan oleh pencapaian pencapaian seseorang saat mengambil instruksi dari tingkat dasar hingga signifikan.

⁷ *Ibid.* h.83

⁸ Indah Pratiwi, ‘Efek Program Pisa Terhadap Kurikulum Di Indonesia’, *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4.1 (2019), h.5.

Dalam gagasan pembelajaran dirasakan bahwa latihan-latihan pembelajaran merupakan suatu siklus tindakan yang mencakup pemahaman dan jenis kegiatan sosial yang dapat mengubah pembelajaran tunggal dan membuka suatu hasil atau tujuan. Yang menjadi akibat dari belajar bukanlah otoritas akibat dari aktivitas tersebut melainkan perubahan dalam perilaku, sehingga butuh pembelajaran yang berkualitas yang dengan cepat menarik dan mendidik siswa.⁹

Pembelajaran biologi diharapkan dapat menjadi sarana bagi siswa untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan sikap serta tanggung jawab terhadap lingkungan. Kegiatan pembelajaran yang selama ini masih berpusat pada pendidik sehingga pendidik dianggap sebagai sumber informasi utama, dan peserta didik hanya menerima saja.¹⁰ Belajar merupakan salah satu proses yang paling berubah dari dunia sosial. Evolusi proses pembelajaran ini mungkin karena tren teknologi sosiologis atau baru yang muncul, atau hanya karena pedagogis. *E-learning* yakni satu diantara evolusi itu, dan hampir sepenuhnya bercampur ke dalam lingkungan pendidikan. Model pembelajaran ini telah mengandalkan teknologi tanpa memperoleh, dalam banyak kasus, manfaat yang diharapkan, seolah-olah ada terjadi di daerah lain.

Meskipun demikian *e-learning* sudah mengalami pertumbuhan luar biasa selama beberapa tahun terakhir ini, mempelajari paradigma; solusi teknologi, metode dan pendekatan pedagogis telah dikembangkan, dibuang dan diadopsi.

⁹ Cut Mutia, Cut Zahri Harun, and Nasir Usman, 'Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 1 Mesjid Raya Aceh Besar', *Jurnal Administrasi Pendidikan* 4.1 (2016), 24-26.

¹⁰ Chairul Anwar, 'Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah Yang Terintegrasi Dengan Nilai-Nilai Islam Berbasis TIK Terhadap Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Karakter Siswa', *Jurnal Al'talim*, 23 (2016), h.225.

LMS telah mencapai keseimbangan untuk memenuhi struktur dan (tradisional) cara sekolah, universitas dan pendidikan lainnya institusi. Sistem ini memberikan siswa dan guru satu set alat untuk meningkatkan proses pembelajaran dan mengelolanya.

Sampai saat ini, kerangka pembelajaran, terkhusus di Indonesia, pemberlakuannya masih secara fisik dengan pemakaian media biasa, misalnya kertas (buku) dan papan tulis. Media ini dinilai kurang menarik dikarenakan individu semakin lelah dengan sistem belajar yang dianggap begitu membosankan dan kurang cerdas. Kerangka pembelajaran tersebut hendaknya diisi ulang dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi yang bertujuan guna meningkatkan sifat pendidikan di Indonesia. Sejalan dengan itu, pembelajaran membutuhkan pemanfaatan media dalam siklus pembelajaran.

Pemanfaatan media dalam siklus pembelajaran merupakan dorongan untuk menjadikan pembelajaran lebih penting dan berkualitas. Diindikasikan oleh Latuheru, pemanfaatan media dalam siklus pembelajaran bertujuan guna mewujudkan siklus pembelajaran secara produktif dan mahir sehingga sifat pelatihan bisa ditingkatkan. Selama beberapa tahun terakhir, tanggung jawab atas gadget telah berkembang. Ini karena biaya yang wajar dari perangkat ini oleh masyarakat umum.¹¹

Pemanfaatan media dalam pendidikan di kelas dijadikan suatu kebutuhan yang mana tidak bisa terabaikan. Hal ini bisa dirasakan dengan memikirkan bahwasannya siklus belajar yang dialami oleh siswa berpusat pada latihan yang

¹¹ Fatma Sukmawati, *op.cit.* h.1-2

berbeda untuk menambah informasi dan pemahaman untuk pengaturan kehidupan di masa kini dan di masa mendatang.¹² Untuk situasi seperti ini, media pembelajaran merupakan sekutu yang layak dalam membantu terjadinya siklus pembelajaran. Buku-buku kursus saat ini umumnya berbentuk textbox, meskipun terdapat variasi dalam perluasan delineasi namun belum cukup mempengaruhi minat pemahaman siswa yang berkembang. Pendapatan membaca yang rendah menyebabkan pergerakan dan hasil pembelajaran yang rendah.¹³ Pembelajaran dikelas masih terfokus dalam aktivitas menyimak, menghafal daripada dalam interpretasi makna dan menciptakan pengetahuan, sehingga menjadi permasalahan utama saat proses pembelajaran.¹⁴

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menaklukkan hal tersebut yakni media pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran Web Based Training (WBT) dengan memanfaatkan framework korespondensi dua arah ini dapat diselesaikan, khususnya siswa dan guru dapat melakukan percakapan langsung tanpa harus berhadapan. Berdasar pada hal tersebut, seorang guru dalam dunia pendidikan dituntut dalam pengoptimalan sarana yang dapat diakses guna ketercapaian sebuah tujuan pembelajaran. Ini harus membangun media pembelajaran terbaru dengan memanfaatkan kemajuan

¹² Umar, 'Media Pendidikan', *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 11.11 (2014), h.132.

¹³ Nur Wahyuningsih Ari, 'Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R', *Jurnal of Innovative Science Education*, Vol. 1. (2012), h.2.

¹⁴ Chairul Anwar, 'Nilai Belajar Di SMA Al-Kautsar Lampung Untuk Pembentukan Karakter', *Jurnal Pendidikan Dan Praktek*, 6.9 (2015), h.40–46.

teknologi yang saat ini berkembang pesat untuk memperbaiki sifat pengajaran di Indonesia.¹⁵

Bersamaan dengan peningkatan inovasi yang semakin mutakhir, pemanfaatan PC dan inovasi web memberikan suatu penawaran dan keputusan kepada dunia persekolahan dalam mendukung siklus pembelajaran. Salah satu penerapan inovasi PC dan web adalah kerangka pembelajaran melalui pembelajaran elektronik atau disebut *e-learning*.¹⁶

E-learning yakni satu diantara banyak kemajuan, dan sepenuhnya terserap ke dalam iklim pembelajaran.¹⁷ Dalam pendidikan kali ini terdapat tiga macam *e-learning* yaitu *Edmodo*, *schoolology* dan *moodle*. *Moodle* itu sendiri yakni pemrograman open source yang menjunjung tinggi eksekusi *e-learning* dengan berbagai sarana pendukung pembelajaran yang diwajibkan dalam satu entri *e-learning*.

E-learning yakni salah satu jenis teknologi dan informasi yang penerapannya bisa melalui internet. Pemanfaatan *e-learning* sangat tepat guna melakukan perubahan dalam siklus pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di sekolah atau universitas yang diawasi secara cermat atau dengan inovasi web.¹⁸

Ada beberapa contoh pembelajaran kerangka papan yang banyak dipakai dalam

¹⁵ Fatma Sukmawati, *op.cit.* h.1

¹⁶ Arif Harimukti Hidayatullah, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Interaktif Dengan Aplikasi E-Learning Moodle Pada Pokok Bahasan Besaran Dan Satuan Di SMA', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4.2 (2015), h.110–111.

¹⁷ Rahul Shrivastava, Yogendra Kumar Jain, and Ajay Kumar Sachan, 'Designing and Developing E-Learning Solution: Study on Moodle 2.0', *International Journal of Machine Learning and Computing*, 2.3 (2013), h.305.

¹⁸ Mufidatul Islamiyah and Lilis Widayanti, 'Efektifitas Pemanfaatan E-Learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar', *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 10.1 (2016), h. 41.

pelatihan, diantaranya WebCT, Papan tulis, Moodle, Atutor, Drupal, Edmodo dan lain sebagainya. *Moodle* yakni pemrograman yang memanfaatkan aplikasi web Moodle sebagai pemrograman open source (OSS) yang penggunaannya yakni membangun kelas online yang mempunyai banyak sorotan guna membuat pembelajaran lebih sederhana di ruang belajar, di mana pendidik dapat mentransfer materi, pertanyaan, tugas, dan membuat pertemuan percakapan. Orang yang mengerti dapat masuk atau masuk di Moodle dan dapat memilih kelas dengan pendaftaran yang telah diberikan. Seperti halnya latihan yang dilakukan oleh siswa dapat diamati oleh sistem kemajuan administrator.

Moodle mewakili Lingkungan Pembelajaran Dinamis Berorientasi Objek Modular yang menyiratkan tempat belajar yang unik menggunakan model terletak artikel. Pengembangan dari aplikasi moodle pertama kalinya oleh Martin Dougiamas yakni di bulan Agustus 2002 dengan *Moodle* versi 1.0. *Moodle* yakni LMS open source yang bisa didapatkan tanpa hambatan dan bisa diunduh, dipakai, atau diubah oleh siapa saja dengan izin GNU (Lisensi Publik Umum).¹⁹

Mengingat pra penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada siswa kelas XII di SMA Yadika Bandar Lampung. Berdasarkan hasil dari informasi yang dikumpulkan pada 13 Januari 2020, khususnya ada beberapa hambatan dalam siklus pembelajaran di ruang belajar, sebagian besar siswa mengalami kendala melihat sebagian materi yang digambarkan oleh pendidik. Masalah yang berbeda juga dialami oleh siswa, khususnya pemahaman istilah dalam bacaan

¹⁹ Gede Indrawan, *Moodling Your Class: Moodle untuk Kelas Online*, (Depok:PT Raja Grafindo Persada, 2017) h.1.

kursus, kesulitan mendapatkan gambar dan diagram ditambah dengan klarifikasi dan tantangan dalam memahami gagasan topik. Kebanyakan siswa apatis untuk mencatat materi dalam memahami, sehingga sulit untuk mengingat materi yang telah dijelaskan oleh pendidik.

Wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti terhadap pendidik yang mengajar biologi pada SMA Yadika Bandar Lampung dimana dilaksanakannya pada tanggal 13 Januari 2020 mendapat suatu hasil yakni berkenaan dengan minimnya media pembelajaran yang pendidik buat, khususnya media yang basisnya *e-learning*. Ketika wawancara berlangsung, pendidik memberikan suatu pernyataan yang bahwasannya penggunaan media belajar yang berbasis *e-learning* belum pernah dibuat. Hal tersebut diakibatkan karena belum adanya pelatihan khusus yang diberikan ke pendidik mengenai *e-learning*. Peserta didik yang bersekolah di SMA Yadika Bandar Lampung kebanyakan membawa handphone dan juga laptop yang menurut peserta didik hal itu bisa mendukung proses pembelajaran. Menurutnya media pembelajaran intuitif merupakan media yang tidak sulit untuk dimanfaatkan, lugas, terdapat reaksi dan respon antara media dengan peserta didik. Hari-hari ini belajar cukup sesuai kesempatan dan mendukung usia yang lebih muda untuk menciptakan sesuatu tentang pengajaran. Menjelang akhir pertemuan, ia menyampaikan bahwa ada persyaratan media pembelajaran yang memperhatikan berbagai kejadian karena akan membantu peserta didik dalam belajar.

Adapun data nilai hasil belajar mata pelajaran biologi kelas XII IPA SMA Yadika Bandar Lampung sebagai berikut:

Tabel 1.1
Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII IPA SMA Yadika Bandar
Lampung T.A. 2019/2020

No	Nilai	Kelas			Jumlah	Persentase	Keterangan
		XII IPA 1	XII IPA 2	XII IPA 3			
1	0-25	0	0	1	1	76,60%	Tidak tuntas
2	26-50	5	7	11	23		
3	51-75	20	15	12	47		
4	76-100	8	8	6	22	23,40%	Tuntas
	Jumlah	33	30	32	95		

Sumber: Nilai Milik Guru Mata Pelajaran Biologi SMA Yadika Bandar Lampung

Didasarkan pada hasil observasi langsung yang sudah peneliti laksanakan di SMA Yadika Bandar Lampung pada tanggal 13 Januari 2020. Menunjukkan bahwa guru pada mata pelajaran biologi masih menggunakan media *power point*, buku cetak, dan LKS guna menyokong aktivitas pembelajaran. Instruktur mengklarifikasi materi pembelajaran dibantu oleh media *power point* sedangkan siswa menyimak materi yang pendidik sampaikan. Hal ini menjadikan siklus belajar kurang disukai dikarenakan tidak semua siswa mendengarkan penjelasan materi dari pendidik dan hal tersebut bisa membuat hasil belajar siswa menjadi terpengaruh, hal ini terlihat dari perkiraan normal mata pelajaran IPA yang belum sampai sejauh ini. Sebagai Tindakan Mungkin (KKM) yang mencapai 58,75 sedangkan KKM mata pelajaran IPA di SMA Yadika Bandar Lampung 78,00. Artinya, skor mereka belum mencapai target KKM.

Mengingat sarana dan prasarana yang ada saat ini untuk membantu pelaksanaan media pembelajaran *e-learning* di SMA Yadika Bandar Lampung dirasa cukup, mengingat sebagian besar siswa saat ini mempunyai laptop atau

komputer dan handphone. SMA Yadika Bandar Lampung juga dilengkapi dengan kantor jaringan web atau wifi dan praktis semua siswanya memiliki internet browser sehingga mereka bisa mendapatkan e-learning dengan perantara telepon genggamnya. Cenderung dilihat dari kondisi tersebut dapat menginspirasi ilmuwan guna melakukan perubahan dan pengarahan kecenderungan peserta didik yang belum memakai inovasi web dengan menghadirkan media e-learning dengan aplikasi Moodle.

Berdasarkan penggambaran diatas, peneliti mencoba memberi pilihan dengan membuat media pembelajaran berbasis inovasi dengan framework papan pembelajaran dengan aplikasi *Moodle* selama siklus pembelajaran, siswa bisa memakai web sebagai sumber pembelajaran di SMA Yadika Bandar Lampung , khususnya dalam mata pelajaran ilmu evolusi. Dengan pilihan lain ini, siswa dapat membangun siklus wawasan mereka sendiri, melalui sumber belajar yang berbeda dan tidak mengantisipasi bahwa pengajar harus menjadi sumber informasi yang soliter. Sehingga siswa dapat terpacu untuk energik dalam belajar dan meningkatkan sikap semangat dalam mempelajari dan paham akan latihan sains, terkhusus materi evolusi.

Oleh sebab itu peneliti akan melaksanakan penelitian yang mana dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Learning Management System* (LMS) Pada Materi Evolusi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMA”**.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ada, bisa diidentifikasi diantaranya :

1. Hasil belajar biologi peserta didik rendah akibat media yang dipakai kurang menarik.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi.
3. Media pembelajaran *e-learning* belum diterapkan di SMA Yadika Bandar Lampung.

C. Pembatasan Masalah

Dilihat dari permasalahan yang ada, perlu adanya suatu pembatas supaya permasalahan tidak melebar kemana-mana :

1. Reaksi peserta didik pada penggunaan media pembelajaran.
2. Hasil belajar kognitif pada materi evolusi terhadap peserta didik di SMA Yadika Bandar Lampung.
3. Jenis media pembelajaran *e-learning* yang digunakan pada pembelajaran yaitu *moodle*.

D. Perumusan Masalah

Berdasar pada batasan permasalahan yang sudah dibahas, maka perlu perumusan permasalahan, yakni :

1. Apakah ada pengaruh hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran *e-learning* sebagai sumber pembelajaran biologi?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan apabila dilihat dari rumusan masalahnya.

Tujuan itu yakni :

1. Supaya tahu adanya pengaruh hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran *e-laerning* sebagai sumber pembelajaran biologi.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diperlukan untuk membantu semua pendidik di sekolah sebagai aturan. Keuntungan yang diharapkan berbeda termasuk yang menyertai:

1. Bagi Guru

Keunggulan bagi pengajar adalah membangun informasi tentang media *e-learning* sehingga dipercaya nantinya sangat baik dapat menjadi keputusan ekstra dalam mendidik di kelas.

2. Bagi Peserta Didik

Seperti keterlibatan lain dalam pembelajaran IPA memanfaatkan media *e-learning* dengan peningkatan inovasi data dan korespondensi yang pada akhirnya menumbuhkan pendapatan dan mendorong condong ke arah latihan IPA.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diandalkan untuk dipakai sebagai pembelajaran kembali di sekolah dan supaya bisa membuat hasil sekolah mengalami peningkatan.

4. Bagi peneliti

Guna melihat apakah media *e-learning* dengan *Moodle* bisa dimanfaatkan sebagai pembelajaran ekstra, selain itu keterlibatan dalam penyusunan makalah logika dan penuntasan eksplorasi dalam pelatihan sains sehingga dapat memperluas informasi para ilmuwan..

5. Bagi Peneliti Lainnya

Dijadikan sebagai bahan referensi dan pemikiran untuk kemajuan ujian yang sebanding.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini yakni dampak LMS (*Learning Mnagement system*) menyusun kerangka kerja papan pembelajaran berkenaan dengan materi transformatif terhadap hasil belajar siswa di sekolah menengah.

2. Subjek Penelitian

Peserta didik kelas XII di SMA Yadika Bandar Lampung.

3. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Yadika Bandar Lampung.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Secara etimologis, media berasal dari Bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti “tengah”, perantara, atau pengantar”. Istilah perantara atau pengantar ini, menurut Bovee, digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim kepada si penerima pesan. Dari sini, berkembang berbagai definisi terminologis mengenai media menurut pendapat para ahli media dan pendidikan.

The Association for Educational and Technology (AECT) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sementara, menurut Suparman media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Selanjutnya menurut McLuhan memaknai media sebagai saluran informasi.

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Menurut Barlo dalam Miarso, proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama, yaitu pengirim atau sumber pesan (source), perantara (media), dan penerima (receiver). Sedangkan, menurut Widodo dan Jasmadi ada 4 komponen yang harus ada dalam proses komunikasi, yaitu pemberi informasi, informasi itu sendiri, penerima informasi dan media. Keempat komponen dalam proses penyaluran pesan tersebut, oleh Miarso digambarkan

dengan model S-M- C-E (source, media, channel, recerver). Pesan yang disalurkan melalui suatu media oleh sumber atau pengirim pesan akan dapat dikomunikasikan kepada sasaran penerima pesan atau receiver apabila terdapat daerah lingkup pengalaman (area of experience) yang sama antara sumber pesan (source) dan penerima pesan (receiver).

Dari bebreapa pengertian di atas dapat dikatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Menurut Kempt dalam Midun, pesan yang masih berada pada pikiran (*mind*) pembicaraan tidak akan sampai ke penerima pesan apabila tidak bantu dengan sebuah media sebagai perantara.²⁰

Kalau kita lihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik.²¹

Sebagai guru yang memfasilitasi tersedianya media pembelajaran hendaknya media tersebut dapat memberikan manfaat, yaitu menyediakan suatu kerangka konseptual untuk materi belajar yang akan dipelajari oleh peserta didik

²⁰ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), h. 4-5.

²¹ Arief S. Sadiman *et al*, *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), 2012, h.7

dan kontekstual (sesuai dengan keadaan saat ini), sehingga mampu membantu peserta didik untuk memahami bahan belajar secara lebih mudah.

b. Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu “*instruction*”. *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan peserta didik yang berlangsung secara dinamis. Ini berbeda dengan istilah “*teaching*” yang berarti mengajar. *Teaching* memiliki konotasi proses belajar dan mengajar yang berlangsung satu arah dari guru ke peserta didik. Dalam hal ini hanya guru yang berperan aktif mengajar sedangkan peserta didik bersifat pasif.

Penggunaan istilah “pembelajaran” sebagai pengganti istilah lama proses belajar mengajar (PBM) tidak hanya sekedar merubah istilah melainkan merubah peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya mengajar melainkan “membelajarkan” peserta didik agar mau belajar. Menurut Saputro, tugas guru dalam proses pembelajaran, disamping menyampaikan informasi ia juga bertugas untuk mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik, menyeleksi materi ajar, mensupervisi kegiatan belajar, menstimulasi kegiatan belajar peserta didik, memberikan bimbingan belajar, mengembangkan dan menggunakan strategi dan metode. Selain itu, guru juga mengembangkan dan menggunakan berbagai jenis media dan sumber belajar, dan memberi motivasi agar peserta didik mau belajar. Lebih dari itu, menurut Midun, guru juga harus berperan dalam debat dan diskusi sebagai mediator, menyelenggarakan *field trip* (seperti tamasya atau kemping), stimulasi, dan sebagainya.

Dengan menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya membelajarkan pembelajar (anak, siswa, peserta didik). Pengertian lain menurut Setyosari dan Sulton tentang pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pembelajar (guru, instruktur) dengan tujuan untuk membantu peserta didik agar bisa belajar dengan mudah. Menurut Munadi, proses komunikasi dalam pendidikan terjadi karena ada rencana dan tujuan yang diinginkan. Komunikasi antar guru dan peserta didik dalam pembelajaran diefektifkan dengan menggunakan media (*channel*). Bahasa adalah media yang membantu peserta didik untuk mendapatkan materi gagasan atau ide guru.

c. **Pengertian Media Pembelajaran**

Setelah memahami pengertian kata “*media*” dan “*pembelajaran*” secara terpisah, maka dengan menggabungkan kedua istilah tersebut pengertian “*media pembelajaran*” menurut Widodo dan Jasmadi dengan mudah dapat dipahami, yaitu apa saja yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Secara terminologis, ada berbagai definisi yang diberikan tentang media pembelajaran. Pendapat Schramm tentang media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran, menurut Gerlach dan Ely, memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.²²

²²Rayandra Asyhar, *op.cit*, h.6-8

Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh konsep mengajar dan konsep belajar itu sendiri. Konsep lama mengajar dianggap sebagai proses penyampaian materi pelajaran dari guru atau pengajar pada sekelompok peserta didik. Pada konsep ini media berfungsi untuk memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu orientasi penggunaan media adalah guru itu sendiri. Pandangan baru menganggap mengajar sebagai proses mengatur lingkungan supaya peserta didik belajar, maka media pembelajaran diorientasikan pada kemudahan peserta didik merubah perilakunya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perkembangan konsep mengajar seperti itulah yang memengaruhi perkembangan pemanfaatan media pembelajaran.²³

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pendidikan dapat membuat pelajaran menarik dan juga dapat mengurangi kesulitan dalam memahami keterampilan materi pembelajaran. Begitu juga halnya dengan pengajaran pendidikan agama islam, guru dapat menciptakan berbagai situasi baru dalam kelas, sehingga tidak membosankan untuk peserta didik.

²³Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta: Prenada Media Grup), h.105

Ada enam fungsi media dalam proses belajar mengajar menurut Nana Sudjana, diantaranya:

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru.
3. Dalam pemakaian media harus melihat tujuan dan bahan pelajaran.
4. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
5. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.
6. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.²⁴

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran sangat banyak jumlahnya yang masing-masing kemudian dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Berbagai macam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan

²⁴Ismail Darimi, 'Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Efektif', *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1.2 (2017), 114.

pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi jika hanya digunakan alat bantu visual semata. Maka dari itulah guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa. Dan dari pengalaman mereka, guru mulai belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lagi senang melalui media audio visual, komputer dan sebagainya, media-media ini merupakan alat teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses komunikasi pembelajaran menurut Koyo Kartasurya seperti dikutip oleh Arif Sadiman, dkk digolongkan menjadi:

1. Media visual meliputi gambar atau tato, sketsa, diagram, charts, grafik, kartun, poster, peta dan globe.
2. Media dengar meliputi radio, magnetic, tape recorder, magnetic sheet recorder, laboratorium Bahasa.
3. *Projected still* media meliputi slide, film strip, over head projector, micro fil, micro projector.
4. *Projected motion media*, meliputi film, televise, closed circuit television (CCTV), video tape recorder, komputer.²⁵

B. *Learning Management System (LMS)*

a. Definisi E-learning

²⁵*Ibid*, h.113

Ada banyak istilah yang berhubungan dengan kata *e-learning*, seperti *virtual learning*, *online learning*, *virtual class*, *e-training*, dan lain-lain. Di samping itu, dalam penelitian ini akan didefinisikan tentang *e-learning*. *E-learning* merupakan istilah generic dan pendayagunaan teknologi eletronik untuk proses belajar.²⁶

Adapun, *e-learning* yang diartikan sebagai materi pembelajaran atau pengalaman belajar yang disampaikan melalui teknologi eletronik. Jadi, dengan demikian dalam *e-learning* peserta didik tidak hanya belajar dari internet saja akan tetapi juga dari sumber lain seperti vidio atau audio. Namun demikian perkembangan komputer yang semakin hebat dengan jaringannya, maka dewasa ini *e-learning* juga lebih banyak memanfaatkan komputer dengan jaringan internetnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, ada beberapa ciri pembelajaran online dan *e-learning* diantaranya sebagai berikut: *e-learning* merupakan jenis proses kegiatan belajar mengajar yang dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan perkembangan dari teknologi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun untuk mengatasi keterbatasan antara peserta didik dan guru. *Learning Management System* (LMS) merupakan suatu jenis *software* atau *platform* yang digunakan

²⁶Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaikk Teknologi Pendidikan E-learning*, (Jakarta, Edisi 1), 2013

untuk keperluan dalam kegiatan pembelajaran yang berisikan fitur-fitur untuk mendukung proses pembelajaran *e-learning* yang dilakukan secara online.²⁷

Selain faktor penggunaan metode dan media pembelajaran, pengaruh faktor motivasi pada diri siswa juga akan berdampak pada pemahaman dan hasil belajar siswa. Motivasi belajar menurut Yamin H, merupakan suatu kekuatan dan energi yang terdapat dalam diri siswa yang berfungsi untuk memberikan dorongan agar memiliki kemauan belajar untuk menambah keterampilan, pengetahuan dan pengalaman, motivasi juga memicu siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi memiliki peran untuk menentukan penguat belajar, memperjelas tujuan belajar dan menentukan ketekunan belajar dalam diri siswa.²⁸

E-learning merupakan kependekan dari electronic learning. Salah satu definisi umum dari *e-learning* yaitu pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti internet. *E-learning* memiliki karakteristik tidak bergantung pada tempat dan waktu, menyediakan fasilitas knowledge sharing dan visualisasi pengetahuan lebih atraktif. Pembelajaran berbasis *web site* yang merupakan bagian dari *e-learning* merupakan usaha untuk membuat transformasi proses belajar mengajar kedalam keadaan bentuk digital yang dijembatani oleh teknologi internet. Tujuan pembelajaran berbasis web ini menitik beratkan pada efisiensi proses belajar mengajar.

²⁷Faradina Tresinda Pertiwi and Meini Sondang Sumbawati, 'Pengaruh Penggunaan Learning Management System Berbasis Chamilo Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer', *Jurnal IT-EDU*, 3.02 (2018), 89.

²⁸*Ibid*, hal.90

Menurut Hartley, *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media komputer lainnya. Ada tiga hal penting sebagai persyaratan kegiatan *e-learning*, yaitu:

1. Adanya jaringan dan pendukung lainnya.
2. Adanya dukungan layanan belajar bagi peserta didik.
3. Adanya instruktur dan teknisi yang terlatih.

Dalam pelaksanaannya, penyelenggaraan *e-learning* juga memerlukan adanya lembaga atau unit yang merencanakan, mengatur, hingga melakukan evaluasi menyeluruh terkait system yang dilaksanakan.²⁹

Menurut Prawiradilaga *Learning Management System* merupakan jenis *platform* pembelajaran berbasis proses pembelajaran berbasis proses belajar yang terjadi atas perangkat untuk komunikasi, menyajikan isi dan mengelola kegiatan belajar mengajar. LMS merupakan pusat dari sebagian besar kegiatan *e-learning* dan merupakan istilah global yang dipakai untuk mengembangkan dan mengelola kursus online, menyebarkan materi dan sarana komunikasi dan kolaborasi antara siswa dengan guru.

Epignosis menyebutkan fitur dasar yang harus dimiliki oleh LMS adalah sebagai berikut:

²⁹Lovy Herayanti, Habibi Habibi, and M Fuaddunazmi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Matakuliah Fisika Dasar', *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 6.2 (2017), h.206.

1. Antar muka yang menarik.
2. Kustomisasi untuk menyesuaikan sistem sesuai dengan keinginan user.
3. Kelas maya.
4. Terhubung dengan sosial media.
5. Fitur komunikasi seperti forum dan chat.
6. *Course* atau kursus.
7. Laporan atau *reporting*.

Mengacu pada beberapa definisi yang telah dikemukakan di atas dapatlah kita simpulkan bahwa *e-learning* merupakan istilah generic dan luas yang menjelaskan tentang penggunaan berbagai teknologi elektronik untuk menyampaikan pembelajaran.³⁰ Teknologi tersebut dapat berupa komputer, internet maupun teknologi elektronik lain seperti audio atau radio, dan video atau televisi. Penulis cenderung menggunakan istilah yang lebih sederhana tentang *e-learning* sebagai pembelajaran yang diperdanakan oleh teknologi elektronik.

b. Komponen E-learning

Komponen yang membentuk *e-learning* menurut Romi Satria Wahono adalah infrastruktur *e-learning*, sistem dan aplikasi *e-learning* dan konten *e-learning*. Infrastruktur *e-learning* merupakan peralatan yang digunakan dalam *e-learning* yang dapat berupa Personal Computer (PC) yaitu komputer yang dimiliki

³⁰*Ibid*, hal.91-92

secara pribadi, jaringan komputer yaitu kumpulan dari sejumlah perangkat berupa komputer, hub, switch, router, atau perangkat jaringan lainnya yang terhubung dengan menggunakan media komunikasi tertentu. Internet yang merupakan singkatan dari *Interconnection Networking* yang diartikan sebagai komputer-komputer yang terhubung di seluruh dunia dan perlengkapan multimedia yaitu alat-alat media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara integrasi.

Sistem dan aplikasi *e-learning*, sistem dan aplikasi *e-learning* yang sering disebut dengan *Learning Management System* (LMS), yang merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program *e-learning*, dan konten pelatihan, misalnya segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, serta sistem ujian online yang semuanya terakses dengan internet.

Konten *e-learning*, merupakan konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning* sistem (LMS). Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk misalnya multimedia-based content atau konten berbentuk multimedia interaktif seperti multimedia pembelajaran yang memungkinkan kita menggunakan mouse, keyboard untuk mengoperasikannya atau text-based content yaitu konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran yang ada di Wikipedia.org, ilmu

komputer.com, dan lain-lain. Bisa disimpan dalam *Learning Management System* (LMS) sehingga dapat dijalankan oleh peserta didik kapan pun dan dimana pun.

Sedangkan pelaku utama yang ada dalam pelaksanaan *e-learning* dapat dimaksudkan sama dengan proses mengajar konvensional, yaitu perlu adanya pengajar (dosen) yang membimbing siswa (peserta didik) yang menerima bahan ajar dan administrator yang mengelola administrasi dan proses belajar mengajar.³¹

c. **Manfaat *E-learning***

E-learning dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemanfaatan *e-learning* dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. Beberapa manfaat dari *e-learning* diantaranya:

1. Dengan adanya *e-learning* maka dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis.
2. *E-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi.
3. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.
4. Dengan *e-learning* proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan

³¹Wiwin Hartono, "Penfembangan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Program Studi Ekonomi FKIP UNEJ*

jaringan, para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar mengajar.

5. Fleksibilitas tempat dan waktu, jika pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan siswa untuk hadir di kelas pada jam-jam tertentu, maka *e-learning* memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran.
6. Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, *e-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa.
7. Efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran *e-learning* dapat berupa simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih.³²

d. Kelebihan dan Kelemahan *E-learning*

Kelebihan dari *e-learning* adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran bisa dilakukan dimana saja asalkan ada akses internet atau jaringan.
2. Tidak membutuhkan ruang khusus untuk tatap muka dan mempersingkat waktu pembelajaran.
3. Kehadiran dan penilaian dapat dengan mudah dilihat dari keaktifan siswa dalam berpartisipasi pada kegiatan *e-learning*.

³²*Ibid*

4. Pada pembelajaran *e-learning* siswa akan dituntut untuk lebih aktif karena penilaian didasarkan pada partisipasi siswa di forum *e-learning*.
5. Meningkatkan kemampuan belajar mandiri sehingga kualitas pendidikan tidak tergantung pada pihak pengajar.
6. Mudah berkomunikasi dan berbagi bahan ajar.
7. Materi pembelajaran sangat mudah diakses dan dimiliki oleh setiap siswa.
8. Meningkatkan kemampuan siswa dan guru terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Kelemahan *e-learning* adalah sebagai berikut:

1. Mengontrol etos belajar masing-masing siswa, mereka yang malas tentunya akan sangat tertinggal.
2. Kesulitan dapat muncul sewaktu-waktu terhadap masalah jaringan internet.
3. Sangat mungkin ada materi-materi tertentu yang tidak bisa disampaikan dengan *e-learning* misalnya pembelajaran yang melakukan praktik.
4. Tidak semua daerah memiliki koneksi internet yang memadai.
5. Dibutuhkan fasilitas yang tidak murah untuk menjalankan *e-learning*
6. Bagi pengajar dan siswa yang tidak familiar dengan penggunaan internet justru akan memperlambat kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

7. Menurunnya sikap sosial siswa karena lebih banyak interaksi dengan media internet.³³

C. Moodle

a. Pengertian Moodle

Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) adalah seperangkat alat lunak yang berguna untuk membuat dan mengadakan kursus atau pelatihan atau pendidikan berbasis internet. Pengembangannya di desain untuk mendukung kerangka kontruksional, dalam pendidikan *moodle* termasuk internet dan media CAL + CAT (*Computer Asisted Learning + Computer Asisted Teaching*) yang disebut dengan LMS (*Learning Management System*). LMS merupakan kendaraan utama dalam berproses pembelajaran yang terdiri dari seperangkat lunak yang didesain untuk pengaturan pada tingkat individu, ruang kuliah dan institusi.

Moodle dapat diberikan secara gratis sebagai perangkat lunak open source (dibawah lisensi GNU *Public Licence*). Artinya meskipun memiliki hak cipta *moodle* tetap memberikan kebebasan bagi seseorang untuk mengkopi, menggunakan dan memodifikasinya.³⁴

Menurut Amiroh, *moodle* merupakan program *open source* yang paling terkenal diantara program-program *e-learning* yang ada, karena memiliki berbagai kelebihan yang memudahkan pengguna. *Moodle* merupakan perangkat lunak *open*

³³Musa and Khasanah, 'Pengaruh Penggunaan Media E-Learning Berbasis Moodle Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8.01 (2019), h.3.

³⁴*Ibid*, hal. 3-4

source yang mendukung implementasi *e-learning* dengan berbagai fasilitas penunjang pembelajaran tersebut misalnya: tugas, kuis, percakapan, diskusi, serta fasilitas utama yang mengupload berbagai format materi pembelajaran. Dengan fasilitas-fasilitas tersebut materi yang dibelajarkan dapat lebih menarik dan mudah untuk dipahami siswa.³⁵ Menurut Chen, bahwa untuk peserta didik "Moodle platform *e-learning* mudah digunakan dan menyediakan alat komunikasi yang baik, tempat diskusi, ruang grup, ruang kerja, dan membuat belajar lebih menarik."³⁶

b. Management Moodle

1. *Web site* diatur oleh admin, yang telah ditetapkan ketika membuat web site.
2. Tampilan (themes) diizinkan pada admin untuk memilih warna, jenis huruf, susunan dan lain sebagainya untuk kebutuhan tampilan.
3. Bentuk kegiatan yang ada dapat ditambah.
4. *Source Code* yang digunakan ditulis dengan menggunakan PHP. Mudah untuk dimodifikasi dan sesuai dengan kebutuhan.

c. User Management

1. Ini digunakan untuk mengurangi keterlibatan admin menjadi lebih minimum, ketika menjaga keamanan yang beresiko tinggi.

³⁵Intan Mustika Noor Sasono Putri, Pujayanto, Rini Budiharti, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Interaktif Dalam Bentuk Moodle Untuk Siswa SMP Pada Tema Biomassa Sumber Energi Alternatif Terbarukan', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2.1. (2014). h.33

³⁶Lan Umek and others, 'Moodle E-Learning System and Students' Performance in Higher Education: The Case of Public Administration Programmes', *Proceedings of the International Conference on E-Learning 2015, E-LEARNING 2015 - Part of the Multi Conference on Computer Science and Information Systems 2015*, 2015, h.99.

2. Metode email standar: dimana, pelajar dapat membuat nama pemakai untuk login. Alamat email akan diperiksa melalui konfirmasi.
3. Tiap orang disarankan cukup satu pengguna saja untuk seluruh server. Dan tiap pengguna dapat mempunyai akses yang berbeda.
4. Pengajar mempunyai hak istimewa, sehingga dapat mengubah (memodifikasi) bahan pelajaran.
5. Ada “kunci pendaftaran” untuk menjaga akses masuk dari orang yang tidak dikenal.³⁷

d. Kelebihan Moodle

1. Sistem jaringan dan keamanannya dapat disetting sendiri.
2. Ruang akses yang dapat dibatasi sesuai dengan jaringan yang dibuat.
3. Sistem pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (karena bersifat *open source*).
4. Fitur yang lengkap untuk sebuah proses pembelajaran jarak jauh,
5. Ringan dan sederhana.
6. Efisien, dan kompatibel dengan banyak browser.
7. Instalasi sangat mudah.

³⁷Anita Ratnasari, ‘Studi Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Keaktifan Studi Kasus Universitas Mercu Buana Jakarta’, Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2012, 2012.Snati (2012), h.15–16.

e. Kekurangan Moodle

1. Membutuhkan pemahaman yang lebih tentang sistem yang digunakan.
2. Memerlukan tenaga ahli untuk membangun sistem *e-learningnya*.
3. Memerlukan biaya yang lebih.
4. Memerlukan hardware khusus.
5. Harus menginstal aplikasi khusus untuk mendukung *moodle*.
6. Memerlukan jaringan internet dengan kapasitas yang tinggi.³⁸

D. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Nawawi adalah keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap pencapaian yang dilakukan peserta didik dalam proses belajar mengajar dapat dikatakan sebagai suatu hasil belajar, baik itu kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dan keberhasilan dari suatu pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik dapat dilihat melalui hasil evaluasi yang dilakukan disetiap pelajaran tertentu dalam bentuk nilai, skor, dan atau persentase dari hasil tes mengenai sejumlah perjalanan tertentu.

Hasil belajar yang sering disebut dengan istilah “*scholastic achievement*” adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar

³⁸Wulan Diah Puspitasari. “Pengembangan Media *E-learning* dengan Moodle Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Pada Konsep Usaha dan Energi”. Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung 2018. H. 24

disekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar, hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Seperti yang diungkapkan Giannakos, Chorianopoulus, dan Chrisochoides bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument tes atau instrument yang relevan. Jadi hasil belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.³⁹

Selanjutnya hasil belajar adalah kemampuan peserta didik dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. Dengan demikian, maka dalam proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari proses belajar, karena kualitas hasil belajar di pengaruhi oleh proses belajar itu sendiri. Proses pembelajaran dalam keberhasilan peserta didik dapat diukur dengan pencapaian, artinya seberapa jauh hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Proses belajar yang dialami oleh peserta didik menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman dalam bidang nilai, sikap, dan keterampilan, adanya perubahan tersebut tampak dalam hasil belajar yang diperoleh peserta didik terhadap pertanyaan atau tugas yang diberikan guru.

³⁹Miftahul Khairani, Sutisna, Slamet Suyanto ' Studi Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik', *Jurnal Biologus*, Vol: 2 No.1, (2019), h.163.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, penegertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil dari proses pembelajaran yang berlangsung tersebut sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek yang saling berkaitan satu sama lain dan saling berhubungan.⁴⁰

Hasil belajar merupakan prestasi belajar secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa agar dapat dimulai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Perubahan terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
3. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.
4. Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.⁴¹

b. Tipe-Tipe Hasil Belajar

Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yaitu bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif

⁴⁰Arif Maftukhin, Eko Setyadi Kurniawan Wiwit Agus Setiyani, 'Pengaruh Model Pembelajaran Rotating Trio Exchange (RTE) Dengan Media Questions Box Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015', *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 7.1 (2015), h.59.

⁴¹Indra Wijaya, Rahmatul Husna Arsyah, *op. cit*, h.23

(berhubungan dengan sikap dan nilai), serta bidang psikomotori (kemampuan atau keterampilan bertindak atau berperilaku). Ketiganya tidak dapat berdiri sendiri, tapi memerlukan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus ada sebagai hasil belajar peserta didik di sekolah.

Oleh karena itu ketiga aspek tersebut harus dipandang sebagai hasil belajar peserta didik dari proses pengajaran. Hasil belajar tersebut nampak dalam perubahan tingkah laku, secara teknik dirumuskan dalam sebuah pernyataan verbal melalui tujuan pengajaran (tujuan intruksional). Dengan kata lain rumusan tujuan pengajaran berisikan hasil belajar yang diharapkan dikuasai peserta didik yang mencakup ketiga aspek tersebut.

Berikut ini penjabaran dari unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar tersebut:

1. Tipe Hasil Belajar Bidang Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Berikut ini penjabarannya:

a. Pengetahuan Hafalan (*Knowledge*)

Cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, di samping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu

diingat kebalik seperti batasan, peristilahan, pasal, hokum, bab, ayat, rumus, dan lain-lain.

b. Pemahaman (*Comperhation*)

Kesanggupan memahami makna yang terkandung didalamnya.

c. Penerapan (*Application*)

Kesanggupan menerapkan, dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hokum dalam situasi baru.

d. Analisis

Kesanggupan memecah, mengurai integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan.

e. Sintesis

Kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.

f. Evaluasi

Kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai suatu berdasarkan judgment yang dimiliki, dan kriteria yang dipakainya.

2. Tipe Hasil Belajar Afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah

menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Ada beberapa tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar. Tingkatan tersebut dimulai tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkatan yang kompleks.

- a. *Receiving* atau *attending*, yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- b. *Responding* atau jawaban, yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketetapan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulasi dari luar yang datang kepada dirinya.
- c. *Valuing* (penilaian), berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d. Organisasi, yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi adalah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai, dan lain-lain.

- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Ke dalam termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

3. Tipe Hasil Belajar Bidang Psikomotor

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk ketrampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan ketrampilann, yaitu:

- a. Gerak refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c. Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain.
- d. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana samapi keterampilan yang kompleks.
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-deursive seperti gerakan ekspresif dan interpretative.⁴²

E. Penelitian yang Relavan

⁴²Indra Wijaya, Rahmatul Husna Arsyah, *op. cit*, h. 24

1. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis *moodle* dinyatakan memiliki efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik setelah diujicobakan pada tahap *field test* dengan rata-rata skor *N-gain* yaitu 0,64 yang digolongkan dalam kategori sedang. Adapun hasil observasi yang diperoleh menunjukkan peningkatan keaktifan peserta didik selama pembelajaran dari pertemuan sampai pertemuan ketiga dengan masing-masing persentase 70%, 72%, dan 76%. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis *moodle* pada mata pelajaran biologi materi sistem gerak di SMA mempunyai efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik.⁴³
2. Hasil penelitian menunjukkan pada saat uji coba dinyatakan layak dengan rata-rata 78,91%. Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *e-learning* dapat membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Pada media pembelajaran berbasis *e-learning* dapat memecahkan kesulitan belajar siswa, sehingga mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran yang berlangsung.⁴⁴
3. Hasil penelitian menunjukkan siswa sangat antusias menggunakan *e-learning* sebagai pelengkap kegiatan belajar. Guru dapat memantau aktivitas dalam kelas *online* dan membantu kesulitan-kesulitan belajar mereka. Sebagai upaya mengetahui hasil dari proses pembelajaran menggunakan *e-learning*,

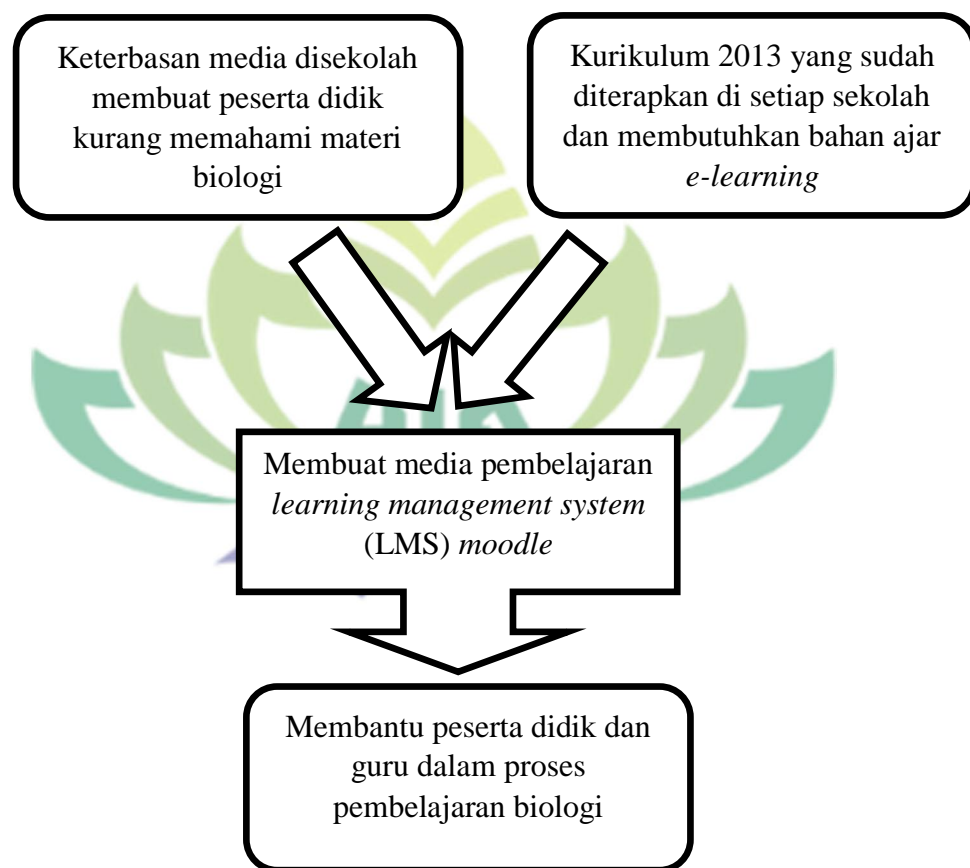
⁴³Ismet, Rizki Lia Ismawati, Adeng Slamet, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Mata Pelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas', *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 8.2 (2018), h.52.

⁴⁴Aris Budiman, Ardian Arifin, and Ferry Marlianto, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada SMK Di Pontianak', *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 2.2 (2019), h.138.

diadakan penilaian setiap pekannya. Rata-rata pencapaian hasil belajar sebesar 81,7% selama tiga pekan, persentase ini menunjukkan siswa telah mencapai ketuntasan minimal.⁴⁵

F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teoritis yang telah peneliti kemukakan diatas maka dapat disusun kerangka berpikir guna memperoleh jawabam sementara atas permasalahan yang timbul.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

⁴⁵Zaudah Cyly, Arrum Dalu, and Mojibur Rohman, 'Pengembangan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Bagi Siswa SMK', Jupiter (*Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*), 04.1 (2019), h.31–32.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Maka berdasarkan kerangka berpikir diatas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah yang akan dicari solusi pemecahannya melalui penelitian. Hipotesis penelitian ini adalah “ada pengaruh media pembelajaran *learning management system* (LMS) pada materi evolusi terhadap hasil belajar peserta didik di SMA.

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik).⁴⁶

Hipotesis dalam statistic penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. $H_0: \mu_1 = \mu_2$ (Tidak ada pengaruh media pembelajaran *learning management system* (LMS) pada materi evolusi terhadap hasil belajar peserta didik di SMA).
- b. $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (Ada pengaruh media pembelajaran *learning management system* (LMS) pada materi evolusi terhadap hasil belajar peserta didik di SMA).

⁴⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif R & D*. (Bandung, Alfabeta), 2012, h. 40-42

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Min dan Rizky Mauliyah Ulfah, 'Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Moodle', *Jurnal Pythagoras*, 7.1 (2012), h.81.

Achmad Mukahar, 'Pengaruh Media Pembelajaran (Moodle Mobile Learning , LKS) Dan Minat Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Server', 43.1 (2020), h.11–19.

Adi Suarman Situmorang, 'Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Fkip Universitas HKBP Nommensen T.A 2015/2016', *JURNAL Suluh Pendidikan FKIP-UHN*, 3.1 (2016), h.15.

Arief S. Sadiman *et al*, *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), 2012, h.7

Arif Harimukti Hidayatullah, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Interaktif Dengan Aplikasi E-Learning Moodle Pada Pokok Bahasan Besaran Dan Satuan Di SMA', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4.2 (2015), h.110–111.

Arif Maftukhin, Eko Setyadi Kurniawan Wiwit Agus Setiyani, 'Pengaruh Model Pembelajaran Rotating Trio Exchange (RTE) Dengan Media Questions Box Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015', *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 7.1 (2015), h.59.

Aris Budiman, Ardian Arifin, and Ferry Marlianto, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada SMK Di Pontianak', *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 2.2 (2019), h.138.

Arisandy Ambarita, 'Implementasi Sistem E-Learning Menggunakan Software Moodle Pada Politeknik Sains Dan Teknologi Wiratama Maluku Utara', *IJIS-Indonesian Journal on Information System*, 2.September (2016), h.57.

Asep Saipul Hamdi, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta:Deepublish), 2014, h.3-5.

Brigida Intan Printina, 'Penggunaan Sumber Belajar Digital Exelsa Moodle Dan Komik Toondo Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Sejarah', *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 7.2 (2017), h.57.

Burhan Bungin, *Metedologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana), 2017, h.109.

Chairul Anwar, 'Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah Yang Terintegrasi Dengan Nilai-Nilai Islam Berbasis TIK Terhadap Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Karakter Siswa', *Jurnal Al'talim*, 23 (2016), h.225.

Chairul Anwar, 'Nilai Belajar Di SMA Al-Kautsar Lampung Untuk Pembentukan Karakter', *Jurnal Pendidikan Dan Praktek*, 6.9 (2015), h.40–46.

Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Suku Pres, 2014). h.73

Cut Mutia, Cut Zahri Harun, and Nasir Usman, 'Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 1 Mesjid Raya Aceh Besar', *Jurnal Administrasi Pendidikan* 4.1 (2016), 24-26.

Desinta Dwi Nuriyanti, Nur Rahayu Utami, Supriyanto, 'Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak Di SMA', *Unnes Journal of Biology Education*, 1.3 (2012). h.279.

Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaikk Teknologi Pendidikan E-learning*, (Jakarta, Edisi 1), 2013

Evi Triandini, 'Integrasi Social Networking Pada Moodle Sebagai Learning Management System', *Jurnal CRSID*, 3.2 (2013), h.103.

Faradina Tresinda Pertiwi and Meini Sondang Sumbawati, 'Pengaruh Penggunaan Learning Management System Berbasis Chamilo Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer', *Jurnal IT-EDU*, 3.02 (2018), 89.

Gede Indrawan, *Moodling Your Class: Moodle untuk Kelas Online*, (Depok:PT Raja Grafindo Persada, 2017) h.1.

Hardyanto and Surjono, 'Pengembangan dan Implementasi E-learning Menggunakan Moodle dan Vicon Untuk Pelajaran Pemograman Web di SMK', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6.1 (2016), h.43.

Haris Budiman, 'Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan', *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8.1 (2017), 31.

Herayanti, Habibi, and Fuaddunazmi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Fisika Dasar'. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. 1.3 (2015). h.205-207.

Imam Machali, 'Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 Dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045', *Jurnal Pendidikan Islam*, 3.1 (2014), h.81-83.

Indah Lestari, 'Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Formatif*, 3.2 (2014), h.115–25.

Indah Pratiwi, 'Efek Program Pisa Terhadap Kurikulum Di Indonesia', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4.1 (2019), h.5.

Indra Wijaya, Rahmatul Husna Arsyah, 'Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 9 Padang', *Jurnal Majalah Ilmiah UPIYPTK*, 22. 1, (2015), h.21-22.

Intan Mustika Noor Sasono Putri, Pujayanto, Rini Budiharti, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Interaktif Dalam Bentuk Moodle Untuk Siswa SMP Pada Tema Biomassa Sumber Energi Alternatif Terbarukan', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2.1. (2014). h.33

Ismail Darimi, 'Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Efektif', *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1.2 (2017), 114.

Ismet, Rizki Lia Ismawati, Adeng Slamet, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Mata Pelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas', *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 8.2 (2018), h.52.

Lan Umek and others, 'Moodle E-Learning System and Students' Performance in Higher Education: The Case of Public Administration Programmes', *Proceedings of the International Conference on E-Learning 2015, E-LEARNING 2015 - Part of the Multi Conference on Computer Science and Information Systems 2015*, 2015, h.99.

Lovy Herayanti, Habibi Habibi, and M Fuaddunazmi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Matakuliah Fisika Dasar', *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 6.2 (2017), h.206.

Miftahul Khairani, Sutisna, Slamet Suyanto 'Studi Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik', *Jurnal Biologus*, Vol: 2 No.1, (2019), h.163.

Mimin Haryati, *Metode dan Teknik Penilaian Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta:Gaung Persada Press, 2008), h.23.

Mufidatul Islamiyah and Lilis Widayanti, 'Efektifitas Pemanfaatan E-Learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar', *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 10.1 (2016), h. 41.

Muhammad Sholeh and Suraya, 'Pengembangan Elearning Menggunakan Moodle Di Smk Muhammadiyah 2 Muntilan', *Gaung*, 10.1 (2017), 43–54.

Musa and Khasanah, 'Pengaruh Penggunaan Media E-Learning Berbasis Moodle Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8.01 (2019), h.3.

Nopita Setiawati, Ika Kartika, and Joko Purwanto, 'Pengembangan Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Moodle Sebagai Daya Dukung Pembelajaran Fisika Di SMA', *Pengembangan Mobile Learning (M-Learning)*, 2012, h.179–180.

Novalia, Muhammad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*, (Bandar Lampung: Anugerah Utama Raharja), 2014, h.53-54.

Nur Wahyuningsih Ari, 'Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R', *Jurnal of Innovative Science Education*, Vol. 1. (2012), h.2.

Pandu Joyo Sampurno, Rizky Maulidiyah, and Hidayah Zuliana Puspitaningrum, 'Implementasi Kurikulum 2013: MOODLE (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment) Dalam Pembelajaran Fisika Melalui Lembar Kerja Siswa Pada Materi Optik Di SMA', *Jurnal Fisika Indonesia*, 55.XIX (2015), h.56.

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar Kognitif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) h.50.

Rahmat Setiawan, 'E-Learning Moodle Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi Tingkat Smp', *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0.1 (2013), h.2.

Rahul Shrivastava, Yogendra Kumar Jain, and Ajay Kumar Sachan, 'Designing and Developing E-Learning Solution: Study on Moodle 2.0', *International Journal of Machine Learning and Computing*, 2.3 (2013), h.305.

Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), h. 4-5.

Ricardo F Nanuru, 'Progresivisme Pendidikan Dan Relevansinya Di Indonesia', *Jurnal UNIERA*, 2 (2013), 132–43.

Rini Budiharti. Intan Mustika Noor Sasono Putri, Pujayanto, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Interaktif Dalam Bentuk Moodle Untuk Siswa SMP Pada Tema Biomassa Sumber Energi Alternatif Terbarukan', *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret*, 2.1 (2015), h.205.

Rosalina Indah Pramesty, Prabowo, 'Pengembangan Alat Peraga Kit Fluida Statis Sebagai Media Pembelajaran Pada Sub Materi Fluida Statis Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Mojosari', *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 02.03 (2013), h.71.

Rosyid Kurniawan Setyobudi, 'Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Moodle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Kejuruan Tkj Di Smkn 3 Buduran', *It-Edu*, 2.01 (2017), 198–202.

Safitri, Murbojono, and Syamsuruzal, 'Pengembangan Pembelajaran Berbasis E-Learning Dengan Materi Menganalisis Peluang Usaha Kelas XI SMK', *Tekno-Pedagogi*, 5.1 (2015), h.64–81.

Seprida Hanum Harahap, 'Pemanfaatan E-Learning Berbasis LMS Moodle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Sistem Informasi Akuntansi', *Jurnal Riset Akutansi dan Bisnis*, 15.1 (2015), 52–64.

Siti Nurhasanah and A. Sobandi, 'Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2016), h.128.

Sugiarti, 'E-Learning Berbasis Moodle Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah', *Jurnal Biologi and Pendidikan Biologi*, 2.1 (2017), h.101.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif R & D*. (Bandung, Alfabeta), 2012, h. 40-42

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2014, h.203.

Syamsu Rijal and Suhaedir Bachtiar, 'Hubungan Antara Sikap, Kemandirian Belajar, Dan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa', *Jurnal Bioedukatika*, 3.2 (2015), 15.

Umar, 'Media Pendidikan', *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 11.11 (2014), h.132.

Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta: Prenada Media Grup), h.105

Wiwin Hartono, "Pengembangan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Program Studi Ekonomi FKIP UNEJ*

Wulan Diah Puspitasari. "Pengembangan Media *E-learning* dengan Moodle Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Pada Konsep Usaha dan Energi". Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung 2018. H. 24

Zaudah Cyly, Arrum Dalu, and Mojibur Rohman, 'Pengembangan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Bagi Siswa SMK', *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 04.1 (2019), h.31–32.